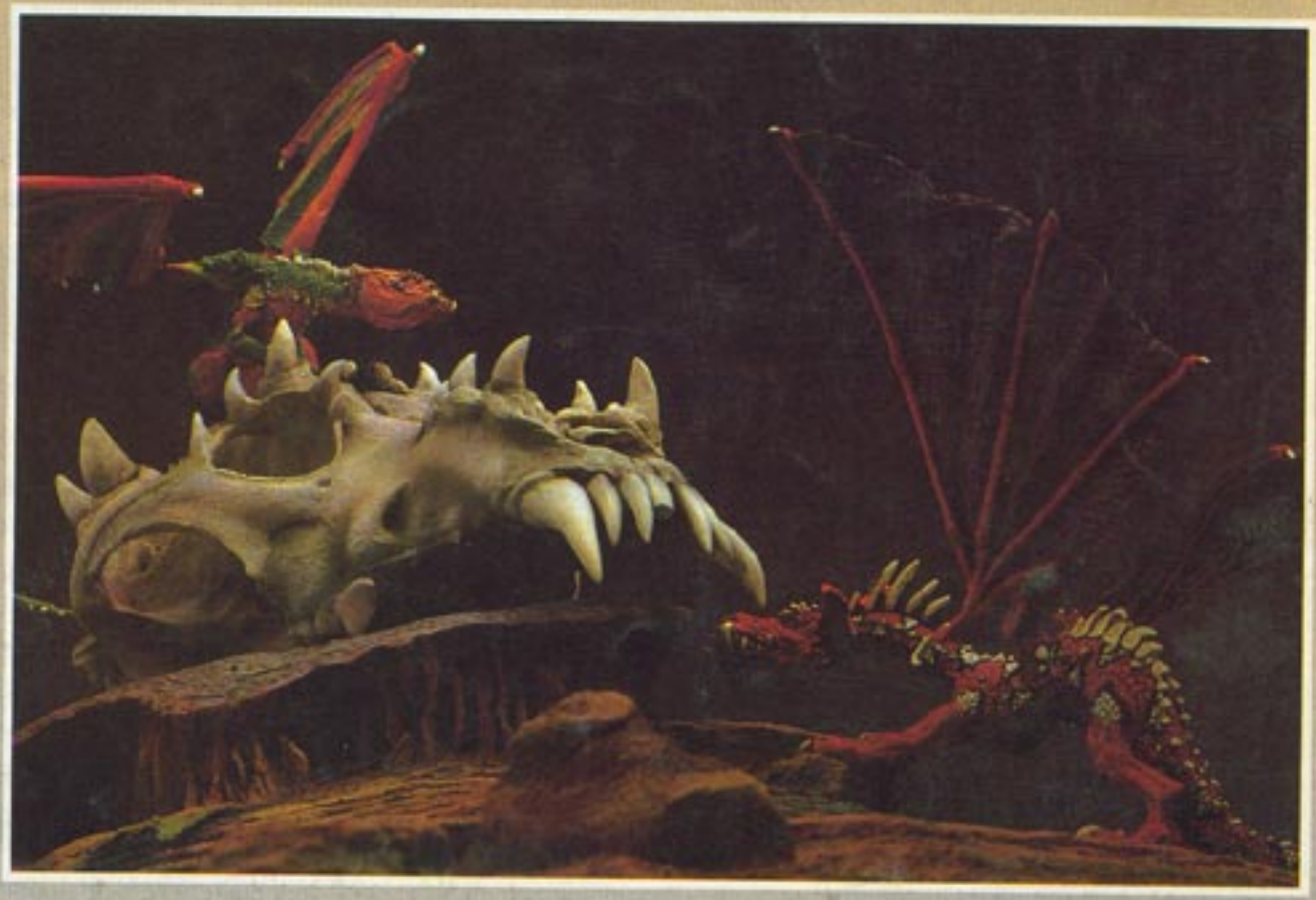
48

325 PTAS.

TECNICAS DE

MODELISMO Y DIORAMAS



DIORAMA CON LAGO

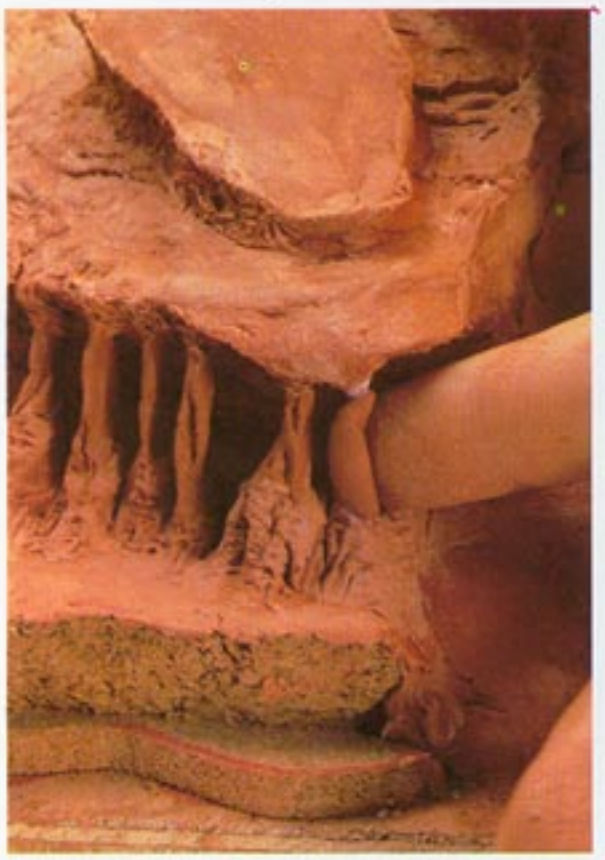
EDICIONES GENESIS

DIORAMA CON LAGO

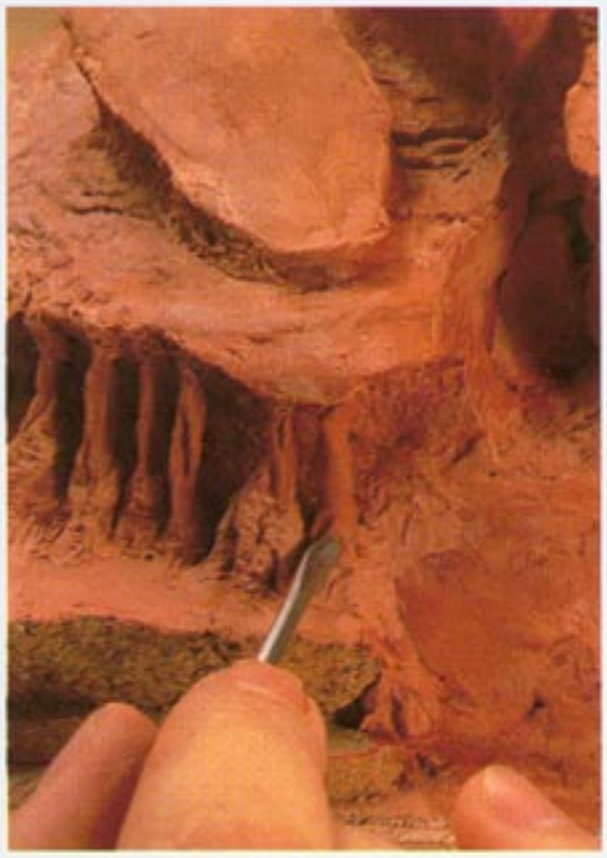
El agua es un elemento plástico de primer orden. En creaciones anteriores se han realizado arroyos, pozos, manantiales, orillas de ríos, el mar en puertos, incluso alta mar; ahora nos ocuparemos de las aguas tranquilas de remansos y lagos, simuladas con resinas sintéticas y barnices de alto brillo.

Una vez afianzada la segunda capa de aliminio, se rellenan los laterales con masilla Das Pronto.

Las formas verticales tipo columna se refuerzan con un interior sólido de madera: sirve un palillo.



Se realiza en dos fases, primero se prepara la base y, una vez seca ésta, se cubre el resto de la columna.



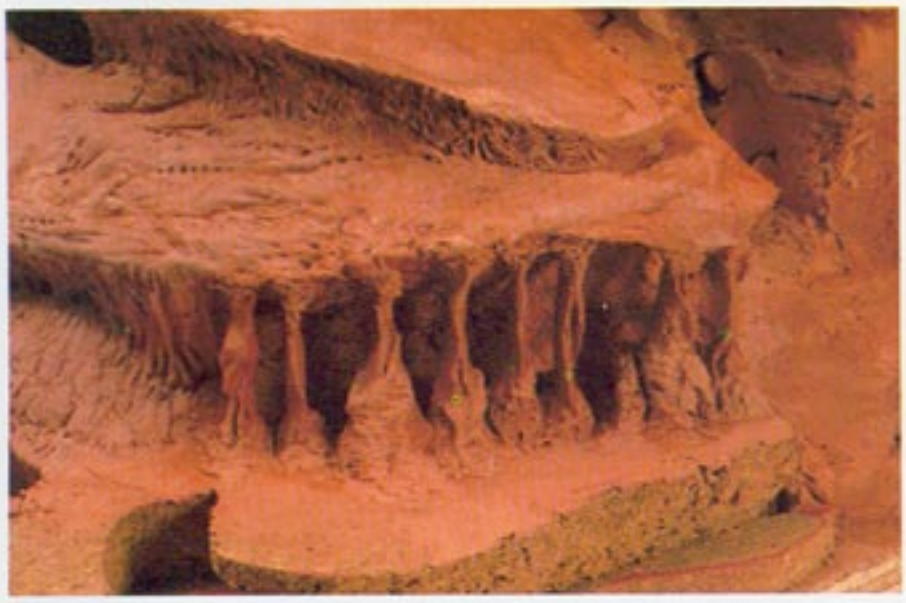
Con buriles o palillos, se modelan los dibujos en forma de hendiduras y pequeñas incisiones.

MODELADO DE COLUMNAS

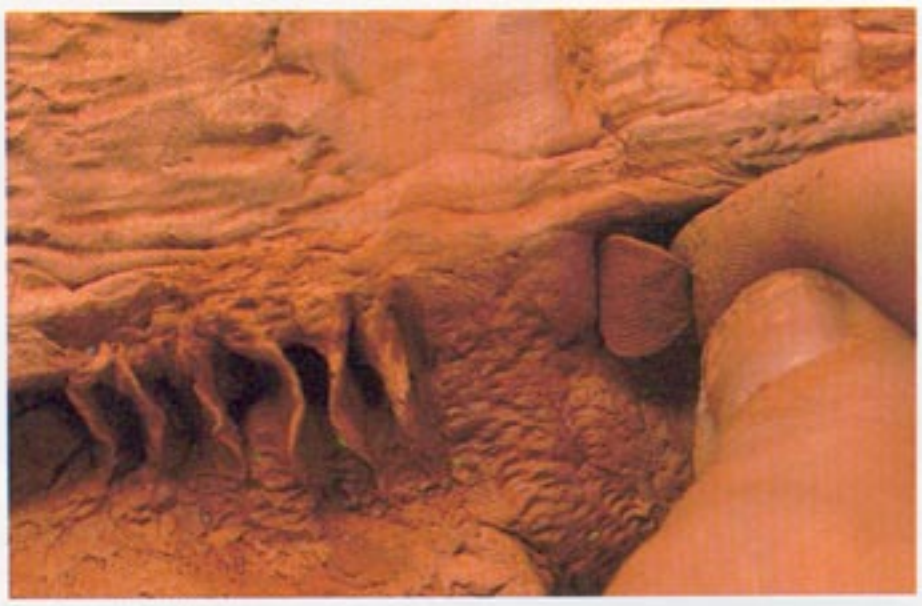
Las aguas de los manantiales térmicos suelen llevar muchas sales disueltas, principalmente carbonato cálcico mezclado con diferentes óxidos de metales. Al enfriarse, forman un material conocido como traventino, que es muy parecido a la composición de las cuevas húmedas. Según sea el caudal de agua que aflora y la manera de salir, se plasmarán unas formas u otras. Las sales y los metales y minerales disueltos determinarán el color.

Las columnas se asientan en una base compuesta por una bola de masilla a la que se da la forma más conveniente con espátulas; sobre ella se inserta un palillo, que sirva de soporte para el resto de la decoración. Con la punta de un palillo de modelar se textilice el cepillo normal o de púas metálicas. Las texturas obtenidas serán diferentes; y también tendrán influencia la forma de presionar e incluso la cantidad de masilla que dejemos acumular entre las púas.

Una vez colocada la última plataforma se rellenan con masilla los espacios existentes entre el corcho base, el metal y la anterior plataforma. En algunas partes bastará con texturar la masilla con un cepillo de dientes o un pincel de cerdas duras, preferentemente plano, para poder introducirlo por las ranuras más estrechas. Al presionar con el cepillo, se arrastrará parte de la masilla, acumulándola más por determinadas zonas, procurando obtener superficies irregulares con diversas ondulaciones, y evitando la excesiva uniformidad, según se uti-



Aunque las formas son semejantes, se han de modelar de manera variada, con distintas separaciones y grosores.



Las partes finas y delgadas se realizan a partir de una bolita que se aplasta hasta conseguir una fina lámina.

Se pega con cola blanca aplicada en sus extremos y se da forma con la punta del palillo de modelar plano.

Variando la cantidad de masilla y los toques finales, se consiguen formas diversas.

Empleando un cepillo de metal de forma que arrastre la masilla, se logran relieves con ranuras estrechas y alargadas.

La zona inferior del dragón se pinta con rojo naranja hata la mitad del cuerpo.

Aplicando subidas de luz con naranja que aclaren el tono hacia la mitad del cuerpo.

Las escamas sirven de división para comenzar el color amarillo.

turan las formas. Una vez seca la base, se envuelve el palillo con una capa de masilla; en el techo se coloca un bloque de la misma, y una vez realizado el conjunto se modela como la base. Todas las aplicaciones de masilla se mezclan con cola blanca.

PINTURA DE UN DRAGON

El color de los dragones es tan libre como el de los dinosaurios, incluso aún más, dado que son bestias producto de la imaginación. En este caso, el objetivo es la obtención de una brillante coloración dentro de una gama cromática, que tiene como base el amarillo, utilizando: amarillo, naranja, rojo anaranjado, verde y amarillo verdoso.

Los colores muy brillantes y fuertemente contrastados de calientes a fríos

La ventaja de estos colores es que combinan calientes y fríos sin producir estridencias de armonía. Toda la parte inferior del cuerpo se pintará de rojo naranja y amarillo naranja. Como se utilizarán acrílicos Vallejo, hay que recordar el sistema ampliamente explicado de subidas de luz, que a partir de un naranja rojizo irá gradualmente aclarándose hasta casi el amarillo.

En una superficie relativamente grande se necesitarán, al menos, ocho subidas de luz: esto supone las ocho correspondientes mezclas del color inicial, cada vez con más amarillo, lo que nos proporcionará la suave gra-

La mitad superior está decorada en verde: se parte de un tono medio, y las escamas se resaltan con pincel seco en verde más claro.

Para terminar de definir las escamas, hay que dibujar las principales, destacando en verde oscuro la parte interior y respetando los bordes en claro.

Las espinas se pintan en color beige y con luces en blanco y ligeros toques en marrón muy líquido, que manche ligeramente el color base.

Las patas traseras están decoradas en rojo anaranjado y verde. Hay que fundir los dos colores para que el cambio no sea duro.

Los colores de las alas tienen que fundirse suavemente y pasando del amarillo al verde. Los huesos se pintan en naranja.

dación además del volumen preciso y la luz necesaria. El proceso hay que realizarlo pliegue por pliegue; en las zonas más profundas puede mezclarse el naranja con un poco de azul prusia: el color resultante aplicado en forma de aguada conferirá profundidad.

Aproximadamente, en la mitad del cuerpo comienzan a aparecer las escamas grandes, las cuales nos sirven de límite perfecto entre colores. Esa parte se pinta en amarillo, cubriendo con este mismo color la zona superior.

El verde que cubre la otra mitad del cuerpo se aplica sobre amarillo, pero dejando una pequeña zona entre los dos colores dominantes. La unión entre el verde y el amarillo ha de ser suave; necesitaremos por tanto partir del verde y añadir cada vez más amarillo, hasta conseguir una adecuada gradación.

Para resaltar los bordes de las escamas aplicaremos, con la técnica de pincel seco, un verde más claro que dibuje las formas. Y aún necesitaremos intensificar el contraste por medio de un verde más oscuro, dado muy aguado, en el interior y el exterior de la escama, respetando el borde. La operación hay que hacerla prácticamente escama por escama para obtener resultados brillantes.

PINTURA DE LAS ALAS

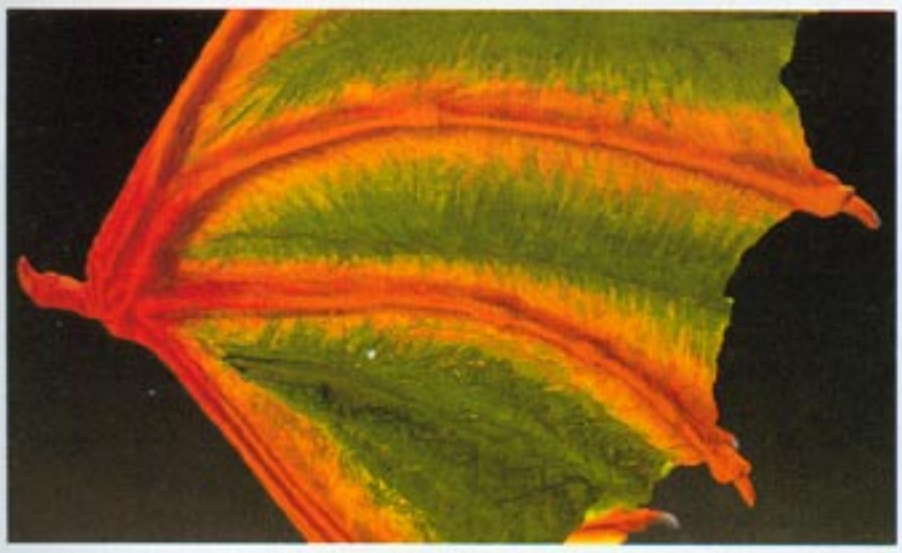
La estructura que forman las alas está dividida en dos partes: el esqueleto soporte, que son los huesos alargados de la mano, y la membrana. Siguiendo el esquema propuesto, pintaremos los huesos en naranja y rojo naranja, y verde con amarillo la membrana.

Partiendo del naranja hay que seguir el sistema habitual de pintura mezclándolo con amarillo. Para facilitar la fusión se puede también utilizar un naranja más claro, pero no es necesario, pues dosificando adecuadamente la proporción del amarillo se conseguirá la perfecta gradación seguida. En las últimas subidas de luz puede incluso emplearse algo de beige en la mezcla en lugar del amarillo, pero éste sólo en la parte correspondiente a los brillos de luz.

Al pintar con acrílico, la transición de color oscuro a claro ha de hacerse por mezcla sucesiva. Tanto el rojo como el verde suelen aclararse con amarillo, pero resulta más sencillo utilizar verde oscuro y verde claro, empleando el amarillo sólo al final. Con los rojos ocurre lo mismo: se mezclan al menos dos rojos de diferente intensidad con naranja y un amarillo también al final.

La estructura de huesos se pinta en naranja. Este color se aclara con amarillo y se oscurece con rojo y a veces con marrón.

Cuando se han de combinar dos colores de la misma gama, se puede comenzar por el más claro, el amarillo.



El verde se añade a continuación; se puede mezclar el amarillo, con azul, o utilizar un verde que se irá combinando con amarillo.

Para resaltar los colores de los huesos, se intensifica el tono con rojo, en un suave degradado.

Una serie de finos capilares, dibujando a punta de pincel, aporta realismo a las membranas de las alas.

La membrana puede pintarse enteramente de amarillo, o extender el color con trazos longitudinales que luego se entremezclarán con el verde. En la confluencia con el naranja, y con el fin de que ambos colores se unan bien, se puede añadir al amarillo algo de naranja, incluso el propio naranja aplicado con la suficiente cantidad de agua para que, por transparencia, se una con el amarillo y formen ambos la gradación buscada.

El verde que ocupa las partes centrales tiene también que fundirse con el amarillo. Un buen efecto se logra aplicando pinceladas que se unan al amarillo siguiendo la textura del grabado. Los trazos de una densidad media de pintura sólo cubrirán parcialmente al amarillo. En ocasiones, el resultado no es todo lo suave que sería de desear; en tal caso se reproduce el proceso de nuevo con amarillo y con el verde, insistiendo en las zonas donde la gradación sea excesivamente dura.

La zona de la uña y el nacimiento de los dedos soportes podemos hacerlos más vivos con rojo anaranjado. Se aplicará este color con relativa facilidad, superponiendo sucesivas aguadas de rojo sobre el naranja base, respetando siempre las partes más luminosas de las crestas. La intensidad necesaria se consigue con cuatro o cinco pasadas de pincel.

El último proceso consiste en el dibujo de los capilares que recorren la superficie de la membrana. Para que ofrezcan una buena sensación, éstos tienen que ser muy finos, realizados con buen trazo a punta de pincel con un color marrón oscuro.

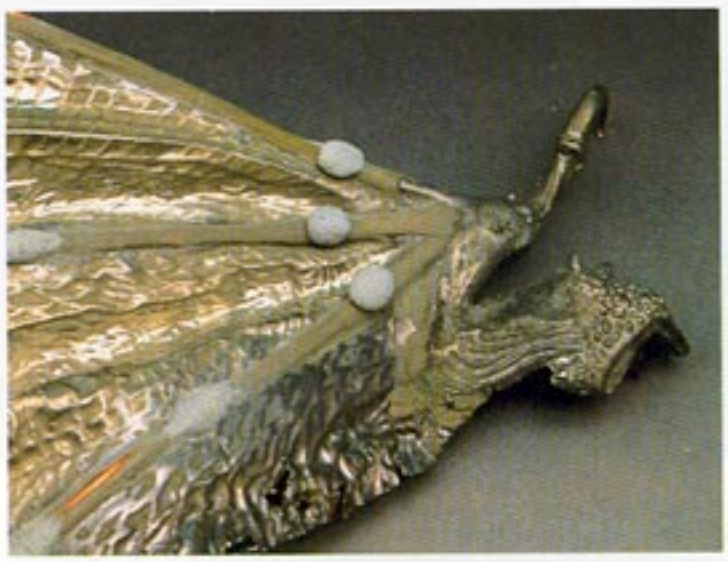
Los tonos amarillos y naranjas de la cabeza están suavemente fundidos y con subidas de luz mezclando con beige.

Los cuernos se pintan en beige con toques de blanco. Se oscurecen las hendiduras con marrón a base de lavados. Las uñas y espinas también se pintan con los mismos colores.

Un fino perfilado en negro o marrón oscuro dibuja los cuernos, ojos y fosas nasales.

La cabeza es una parte importante de la figura. Está decorada con naranja y amarillo dorado y un poco de pincel seco. Con una mezcla de éste último con amarillo y blanco, se aplican tres o cuatro subidas de luz, sobre todo para resaltar las escamas dispuestas alrededor de la boca. Por su parte, los cuernos y espinas se decoran con beige y un poco de blanco, con un marrón medio aguado para las hendiduras. El toque final viene dado por el perfilado general, con marrón oscuro, de todos los elementos principales.

Los tonos elegidos son muy parecidos a algunas iguanas actuales. El contraste de colores fríos y cálidos fundidos en suaves gradaciones dan espectacularidad al animal.



Para imitar la articulación, se parte de unas bolitas de masilla.

Con un buril se obtienen las formas alargadas sobre la masilla, estrechándola por los extremos.

Las hendiduras se forman con una cuchilla plana.

Con un pincel humedecido, se redondean los bordes y se termina de dar la forma.

DETALLADO DE LAS ALAS

En la construcción de unas alas nuevas hay que cuidar todos los elementos. Las articulaciones en forma de nudillos son uno de ellos, y se modelan con masilla de dos componentes. Se parte de unas bolitas aplicadas en los lugares adecuados, modeladas con una pequeña espátula, conformando una forma alargada con superficies planas. Las arrugas características se imitan con pequeños toques, aplicados con una cuchilla de filo horizontal. La forma final de los bordes redondeados se obtiene dando sucesivas pasadas con un pincel humedecido. Una vez endurecido todo el conjunto, se sella con masilla putty convenientemente disuelta.

Toda la estructura de alambre está recubierta por masilla en ambas caras y retocada con lija flexible. La operación se hace en aplicaciones sucesivas.

El conjunto se sella con masilla tipo putty; se acumula en mayor cantidad en la unión de la membrana con los huesos, hasta fundir los dos elementos.

El vientre se cubre con un color violeta de tono medio.

Mezclando el color base con blanco se obtienen los sucesivos tonos más claros.

Un violeta más oscuro, muy aguado en los bajorrelieves aporta la profundidad.

A las escamas se les aplican dos o tres luces con rojo y naranja.

El rojo, negro y blanco se pintan en forma plana como base.

Las manchas blancas se contrastan con lavados de marrón que sombreen las hendiduras.

Las membranas del cuello se decoran en marrón, el cual se mezcla con amarillo para aclarar.

Unos lavados selectivos de marrón sobre el marfil le aportan la pátina necesaria.

DRAGON EN ROJO Y VIOLETA

En este dragón se emplea como concepto básico de color la familia del rojo, utilizando rojo anaranjado, violeta, naranja y, como complementos, el negro y el blanco.

Se inicia la pintura del cuerpo por el violeta que ocupa la parte inferior. Se utilizan tres tonos, aunque también se puede partir de uno muy oscuro, que aclaramos con beige. Las subidas de luz se pueden hacer con beige e incluso con algo de blanco al final.

El rojo con las manchas blancas perfiladas en negro se obtiene simultáneamente en colores planos. A continuación se tocan, una por una, las escamas principales, conferiéndoles luminosidad con tres o cuatro subidas del rojo mezclado con naranja. Es muy importante la dilución de la pintura: debe resultar fluida, que no cubra totalmente. Para resaltar las escamas se aplica un color marrón

Los belfos se hacen algo más rosáceos. Para los ojos se utilizan dos verdes aclarando con amarillo, y una línea negra en el centro.

Con marrón oscuro se perfilan los dientes y colmillos; este color también se aplica en las fosas nasales.

La lengua, en un rosa violeta claro, destaca sobre el rojo. Tanto ésta como los ojos se cubren con barniz brillante.

oscuro muy aguado, para que se introduzca por todas las ranuras. Puede intensificarse el efecto a punta de pincel.

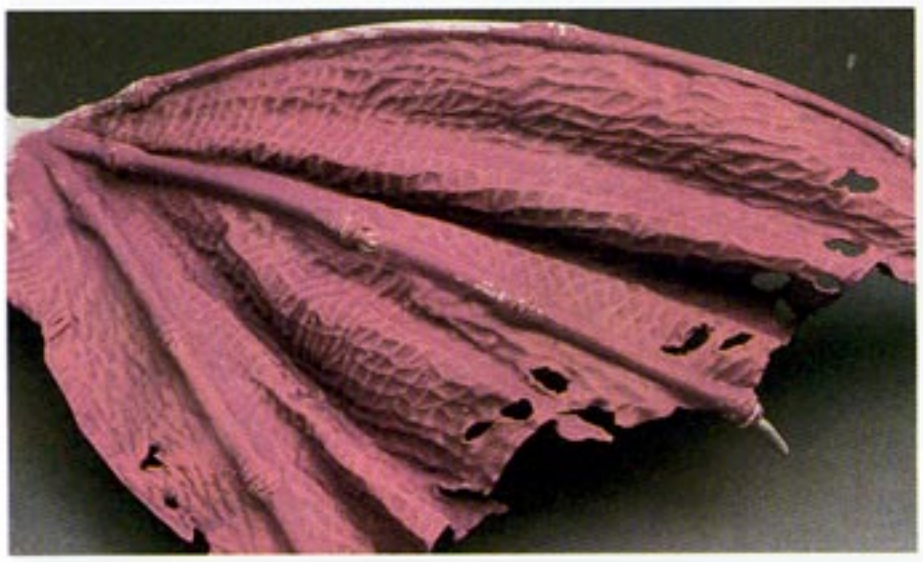
Las espinas, uñas y colmillos se pintan de color marfil. Se utiliza como base una mezcla de beige y blanco, empleando este último para dar las luces. Todos los elementos se tienen que perfilar en marrón oscuro. También utilizaremos el marrón, pero muy aguado, para aplicar una pátina general y finalmente el blanco empleado selectivamente con toques de pincel en los bordes más salientes.

En algunas ocasiones, es conveniente pintar las alas independientemente del cuerpo, sobre todo cuando la complejidad de las mismas hace problemático su decorado conjuntamente con aquél. El planteamiento en esta ocasión es de menor colorido, con el fin de prestar mayor atención al propio dibujo de la membrana. Se utiliza como base un violeta ligeramente agrisado, y pueden mezclarse azul y rojo con algo de gris.

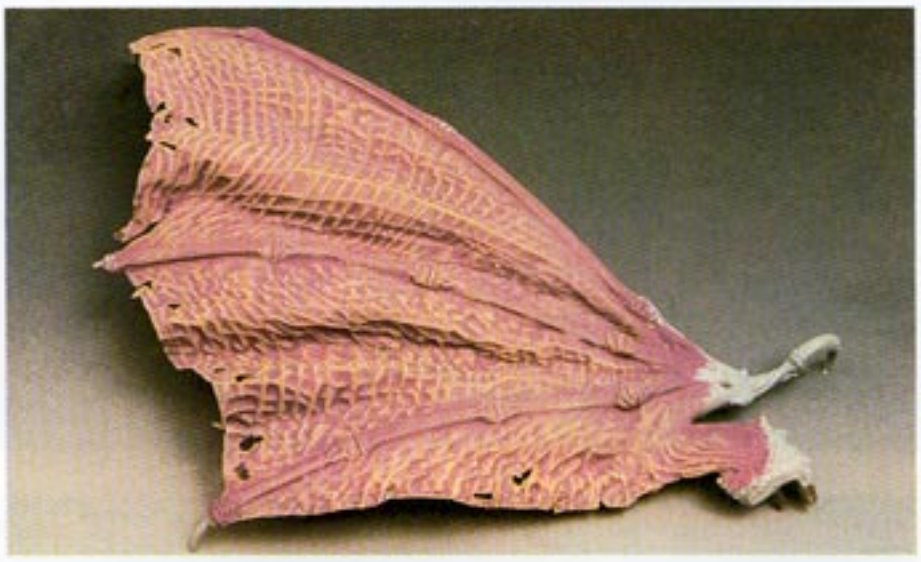
Después, aprovechando el relieve, se dibujan con una fina línea, y una por una, las rugosidades de la membrana, utilizando un color violeta oscuro que oscurece las hendiduras de las formas. Un pincel seco, muy suave, de violeta mezclado con beige aplicado en los relieves, conforma el volumen. Aún se pueden aplicar más retoques a punta de pincel, con el violeta más oscuro por debajo y al lado de las crestas más luminosas.

La pintura de la estructura ósea está realizada en un rojo vivo, Pueden emplearse dos rojos y un naranja, partiendo del rojo medio que cubre toda la superficie del hueso, mezclando este color con naranja y, en

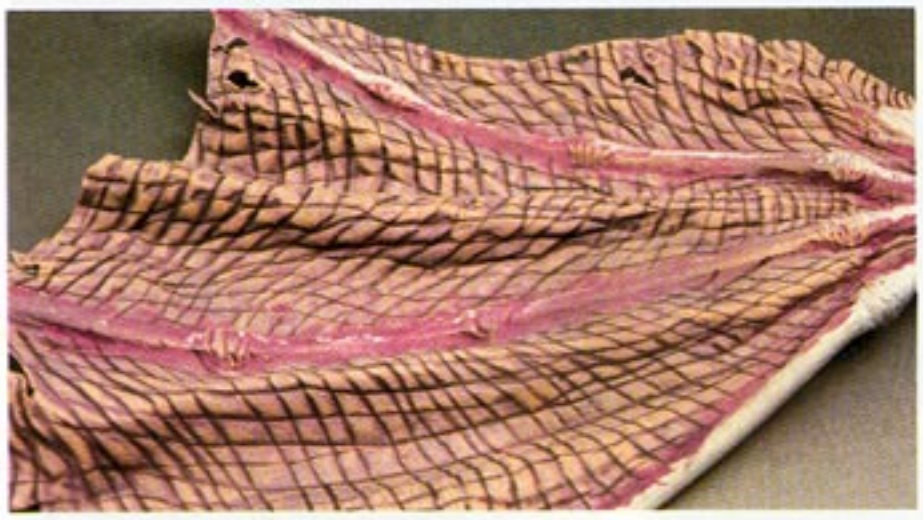
Aunque la utilización del color es sobria, el contraste del rojo, blanco y negro con el violeta es llamativo.



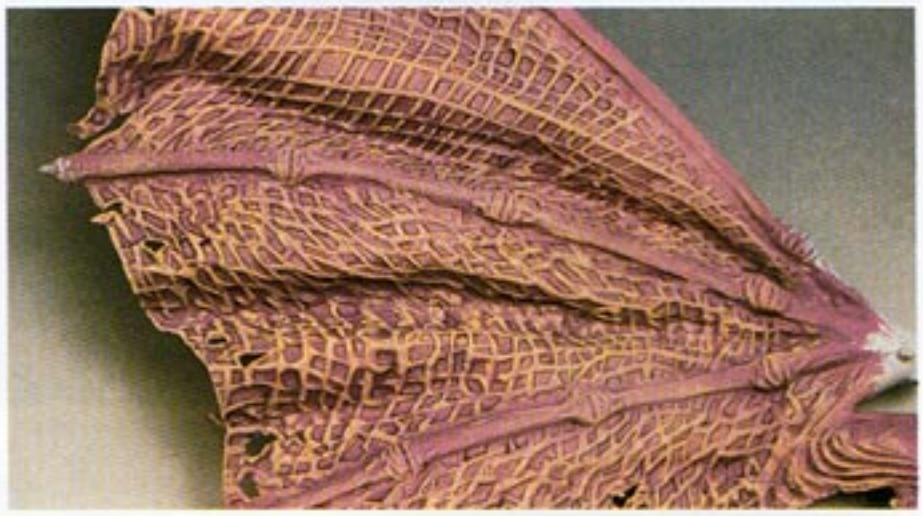
El color base del ala es un violeta medio ligeramente agrisado.



Se aplica un pincel seco de violeta más claro que resalte la rugosidad del ala.



Las hendiduras y partes profundas se redibujan a punta de pincel con violeta oscuro o gris.

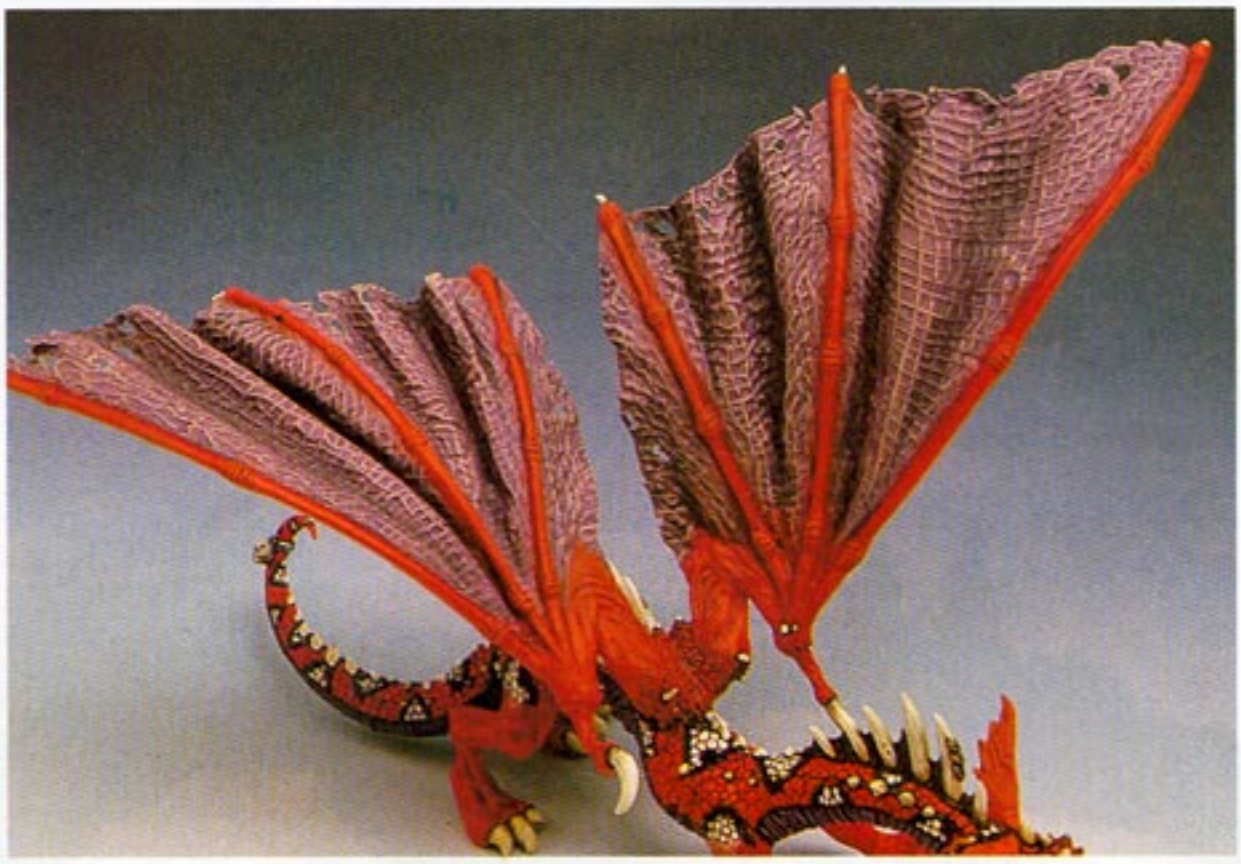


La parte superior puede dibujarse, arruga por arruga, con una línea fina que resalte las formas.

tres o cuatro subidas sucesivas de luz, ir consiguiendo la gradación de intensidad. El rojo más oscuro se deja para el final y se aplica en la base de unión entre la membrana y el hueso. Este tipo de color hay que aplicarlo muy aguado e ir consiguiendo la intensidad por superposición de finas capas.

La unión del rojo y el violeta resultante es muy dura; para evitarlo hay que procurar que las aguadas de rojo pisen ligeramente el violeta y viceversa, después se dan unos toques a punta de pincel con violeta y beige mezclados.

El pintado de la cabeza comienza con un tratamiento en rojo, semejante al empleado para las alas, pero los belfos se decoran más rosáceos, mezclando el rojo con blanco en lugar del amarillo. La lengua, en un rosa violeta claro, resaltará del resto. La zona de los dientes se perfila con marrón y negro. Para destacarlos nítidamente se darán también toques en marrón.



Una vez pintadas las alas, se unen al cuerpo. Es conveniente que tengan un anclaje de metal, pues son relativamente pesadas.

con un verde grisáceo muy aguado. Tanto a los ojos como a hocico, belfos y lengua se les agragará un toque de barniz brillante que porporcione la sensación de humedad.

Al utilizar un solo color en la membrana el dibujo de la misma destaca nítidamente.

El contraste del violeta grisáceo con el rojo brillante confiere una luminosidad notable.

El hocico, fosas nasales y ojos se destacan con unas ligeras sombras alrededor. Las pupilas se pintan en verde, y para ello se utiliza un tono oscuro que se aclara con amarillo hacia el centro. El iris, en forma de ranura vertical de gato, es negro. Se puede sombrear ligeramente debajo del párpado superior con

Los huesos pueden modelarse con masilla Das Pronto mezclándola con cola blanca.

Una vez seca, se da forma con lima y se pule con lija flexible.

La masilla epoxi tipo Millyput es ideal. La variedad blanca proporciona los mejores resultados.

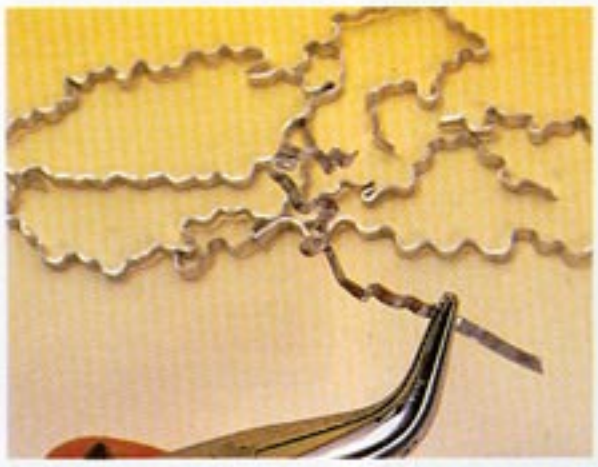
Los diferentes tipos de dientes y colmillos se han realizado con la cantidad adecuada de masilla. No es necesario que todos sean iguales, pueden ser unos más grandes que otros.

MODELADO DE COLMILLOS

El material más idóneo para conseguir la consistencia y superficie características del marfil es la masilla tipo Millyput, en su variedad blanca. También se obtienen buenos resultados con el Das Pronto, pero hay que combinarla con cola blanca para que pierda la porosidad característica que, sin embargo, es ideal para imitar hueso normal sin esmalte. El proceso es sencillo. En cualquiera de los casos se parte de una tira alargada de masilla, con la longitud adecuada, que se corta y se afina con los dedos, encajándola en el lugar preciso, pegada con cola blanca. Una vez endurecida, se termina de modelar con una lima de media caña. El pulido se realiza con una lija de taco flexible.

Conjunto del cráneo con los diferentes elementos modelados con masillas y conformados con palillos.

Para hacer paredes pequeñas, se cortan tiras de aluminio.



Se logran formas onduladas con la punta de unos alicates.

Se pegan a la base con cola de contacto y se cubren con masilla.

La última cubierta se conforma con texturadores y palillos de modelar.

Determinadas formas tienen una base realizada en aluminio.

ULTIMAS FORMAS DEL TERRENO

Algunos elementos, por su extraordinaria finura, no se modelan del todo bien con masilla Das Pronto y, por ello, es mejor hacerlo con aluminio. Con este sistema se preparan las más pequeñas piscinas aterrazadas de todo el conjunto. Se cortan finas tiras de aluminio, que se doblan y a las que se da la forma deseada con la punta de un alicate. Una vez que hemos obtenido la estructura definitiva, se pegan con cola de contacto cubriéndolas con masilla o con una capa fina de aguaplás.

A la última capa de roca se le proporciona el relieve necesario con los texturadores de látex y con un amplio remodelaje. Con los palillos utilizados para modelar, hay que emplearse de forma especialmente intensiva, prolongando y realizando las formas sugeridas por los texturadores. El traventino presenta muchas formas, una de ellas puede ser la de tela vieja. Para poder imitarla se parte de una base de aluminio cortada con tijera de forma irregular y un tanto caprichosa. Sobre ella se extiende masilla, que se textura con un cepillo de alambre.

Se cubren de masilla y se peinan con un cepillo de cerdas metálicas.

Sobre pequeños trozos de corcho se preparan nuevas formas; se texturan con cepillo de cerda y metálica.

La pintura base de la roca está compuesta por azules, morados, marrones y verdes. Después, a pincel seco, se aplican grises, amarillos dorados, azules pálidos y beige.

PINTURA DE LA ROCA

El concepto que se va a seguir en nada tiene que ver con la práctica habitual de pintar. El color se emplea de forma agresiva y libre, como si se tratara de un cuadro abstracto, aprovechando al máximo los relieves. Todo el terreno se pinta en un amarillo desierto, pero dejando algo del color rojizo de la masilla.

El siguiente color a utilizar es un azul violeta, que cubrirá por zonas la superficie, dejando parte de los colores anteriores. El último será un verde grisáceo. Esta gama de colores forman la base. Ahora se utiliza la técnica de pincel seco aplicando un verde en la zona donde estará situado el dragón rojo. Y gris, azul y ma-

Sobre el azul violeta se resaltan las formas con verde en la zona donde se apoya el dragón rojo.

El resultado de todas estas combinaciones es una mezcla de colores fríos y calientes, ligeramente agrisados.

La riqueza de color que domina el conjunto está formada por pequeñas zonas con tonalidades muy contrastadas.

rrón dorado para el resto. Una vez comprobado el efecto del conjunto, se resaltan zonas con más azul, otras veces más morado e incluso marrón dorado mezclado con beige para aclarar.

Los pequeños estanques situados en alturas variadas están pintados con amarillo dorado en el centro, verde medio y verde oscuro en los bordes y pincel seco de beige en el centro. La otra cara del diorama presenta gran profusión de verdes. Se parte de un verde oliva oscuro, sobre el que se aplica un verde brillante y, finalmente, a pincel seco, un verde claro. Como contraste final se aplican diversos lavados en marrón oscuro.

Las zonas por donde sale el agua son mucho más claras. Están realizadas con beige mezclado con pequeñas cantidades de verde, ocre y rosa.

Para oscurecer los bordes se utilizan dos verdes, que se funden con los tonos claros del centro.

En la parte central de los remansos se aplica amarillo dorado y beige a pincel seco.

En los extremos se utiliza verde oscuro aplicado muy aguado y en sucesivas capas.

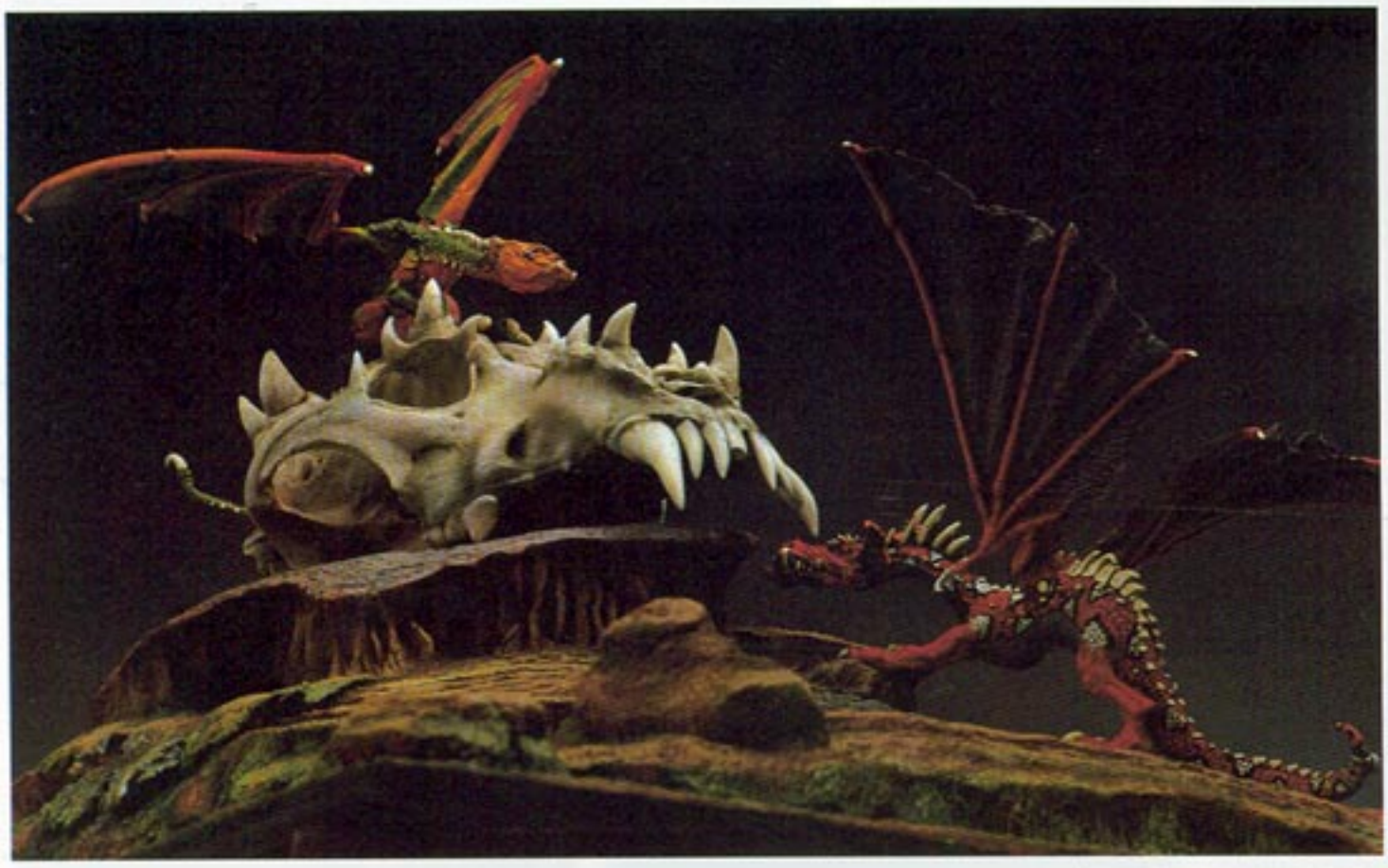
Se pueden cambiar ligeramente las proporciones de los colores, obteniendo variaciones en el tono dominante general. Para unificar los colores, se pueden aplicar lavados de verde grisáceo.

PINTURA DEL CRANEO

El efecto buscado sobre el cráneo es la sensación del paso del tiempo en una estructura medio petrificada e invadida por los líquenes y musgos.

Como base se utiliza un color crema, obtenido mezclando blanco, muy poco de marrón y algo de amarillo. El tono resultante es bastante claro. Con

Para los líquenes y musgos se parte de un verde oliva, que se aplica en forma de aguadas; después se cubre con un verde brillante y finalmente con pincel seco se aclara el conjunto con verde claro.



El terreno, aunque muy rico en matices y colores, es ligeramente más apagado que los dragones para que éstos resalten y llamen la atención.

Para obtener el humo se utilizan unos conos de incienso que se introducen encendidos en el interior, obteniendo el ambiente deseado.

él se cubre toda la estructura. El siguiente color es un azul pálido, que repartiremos, con un criterio artístico, por zonas reducidas, principalmente en partes ligeramente hundidas. El tercer color, un marrón ocre claro, nos servirá para sombrear y dar volumen. Este se aplica en todos los bajo-relieves, fundiéndose parcialmente con el azul. Por último, se aplica un verde musgo, que se extiende en los lugares más rugosos y donde la humedad permanece mayor tiempo. Todos los colores se aplican con el aerógrafo. Un lavado general a pincel con un marrón grisáceo muy líquido, que se introduzca bien por todas las ranuras, igualará y destacará las formas. Y para conseguir las luces se emplea el beige aplicado con pincel seco y complementado con blanco en los relieves más salientes o en los cuernos y dientes.

EL AGUA

El efecto más sencillo de realizar. Se puede emplear agua artificial Nimix, que viene sólida y se licúa al baño maría; o resina de poliester, que se presenta de forma líquida y a la

Agua artificial y resina de poliéster con sus catalizadores para preparar el líquido elemento.

Una vez realizada la mezcla, se vierte el contenido, conduciéndolo con un palo.

Con un pincel viejo se insiste por los huecos y ranuras, para que se introduzca bien.

que se añade un acelerador y un catalizador, en proporción aproximada de un ocho por ciento. El período normal de solidificación es de media hora. Si se quiere mayor rapidez se añade más acelerador, pero la resina se hace más oscura y rojiza. Además, es conveniente que tenga fluidez para que se distribuya de forma uniforme. Una vez solificada, puede quedar algo sucia por el polvo. Para conseguir total transparencia, se aplica una capa de barniz cerámico en frío, pero no debe utilizarse directamente sobre pintura acrílica, pues la disuelve. Se puede conseguir algo de volumen, como ondas, aplicando varias manos sucesivas.

Una vez solidificada la mezcla, se cubre con barniz cerámico en frío.

En los bordes del diorama se sujetan con clavos unas tiras de plástico selladas con plastilina, para que la resina no escape por los bordes.